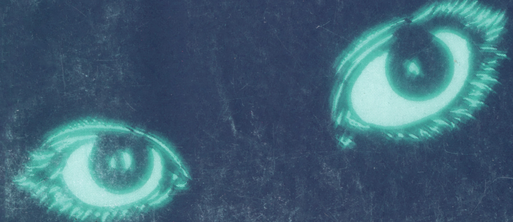
NBF-JX

MAHJONG ニチブツマージャンIII Gメン™

ニチブツマージャンスリー
マージャンジーメン

取扱説明書



FAMICOM FAMILY

10

Nichibutsu

任天堂 ファミリーコンピュータ™

このたびは「ニチブツマージャンⅢ・マージャンGメン」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。この商品の内容を正しく理解し、楽しんで頂くためにもこの取扱説明書をよくお読み下さい。

使用上の注意

- このカセットには、バックアップ機能が付いています。セーブしたデータを確実に保存する為に、必らずリセットスイッチを押しながら、電源を切って下さい。また、本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON・OFFしないで下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらすなど汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないで下さい。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れて下さい。また長時間操作する時は健康の為、約2時間ごとに10分～15分の休憩をするようにしましょう。

目次



各モードの説明

● お買い得な、3モード構成

選択画面中にセレクトボタン又は✚ボタンの上下で好みのモードを選んで下さい。



● 麻雀道場

対戦者は8人、好きなタイプを選んで下さい、半荘勝負の麻雀がスタートします。

● パズルゲームOh牌ピー

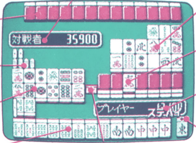
麻雀牌を使った新しいタイプのパズルゲームです。今までの麻雀に飽きてしまった人にピッタリ!!

● マージャンGメン

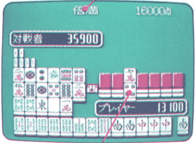
プレイヤーは麻雀の絡む事件を専門に調べる麻雀Gメンです。登場する容疑者を麻雀で負かし、真犯人を見つけ出す。アドベンチャータッチの謎とき麻雀です。

ゲーム画面の説明

●麻雀ゲーム

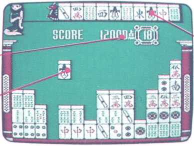


対戦者点数
対戦者手牌
対戦者捨牌
ドラ牌
積棒表示
プレイヤー点数
プレイヤー捨牌
カーソル
プレイヤー手牌
プレイヤー風表示

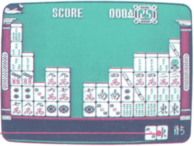


役名表示
裏ドラ表示

●Oh牌ピー

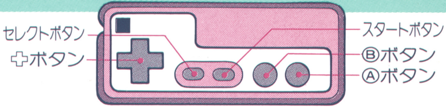


ネクスト牌
残り翻数
落下牌



待ち牌表示

操作方法



●麻雀ゲームの場合

✚ボタン

ステハイ時のカーソル移動
立直、立直解除（↑上）
ポン（→右）
チー（←左）
カン（↓下）

スタートボタン

麻雀ゲームの一時停止、
及び　画面補正

Ⓐボタン

ツモ、ステハイ、及び
チー、カンの組合せ決定

Ⓑボタン

ロン和がり
ツモ和がり

＊チー、カンの組合せが、2種類以上の時は各組合せの上を▶（カーソル）が点滅します。

＊お使いになるテレビによって表示される画面の位置に、多少の差がある事があります。そのような時はスタートボタンでプレイを中断し、✚ボタン上下で見やすい位置に調整し、プレイを再開して下さい。

● Oh牌ピーの場合

Aタイプ

✚ボタン

落下牌の左右移動（←左→右）
牌の落下（↓下）

Ⓐボタン

牌チェンジ

Bタイプ

✚ボタン

落下牌の左右移動（←左、→右）
牌のチェンジ（↓下）

Ⓐボタン

牌の落下

＊Aタイプ、Bタイプで操作方法が違います。
＊牌ピーのモードでは、スタートボタンによる一時停止は出来ません。

● 牌チェンジの法則

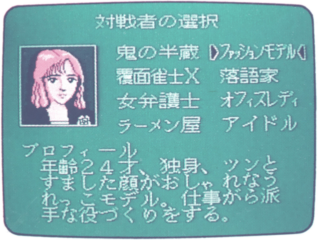
→筒→索→万┐　→白→発→中┐　→東→南→西→北┐

例

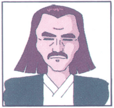


麻雀道場

8人の雀士の中より好みの相手を選び、
半荘勝負の麻雀をします。

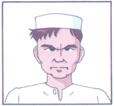


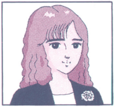
✚ボタンで▶（カーソル）を
移動、Ⓐボタンで決定

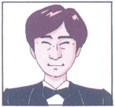

鬼の半蔵

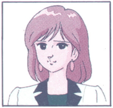

覆面雀士X

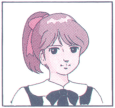

女弁護士


ラーメン屋


ファッションモデル


落語家


オフィスレディ

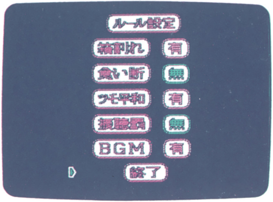

アイドル

ルール設定

麻雀ゲームに於ける、ルールの一部をルール設定画面で変更する事が出来ます。

✚ボタンで▶（カーソル）を移動しⒶボタンで、有 無を決定します。

又、 終了 の項目に移動しⒶボタンを押すと、設定が終了します。



箱割れ　得点がマイナスになると、その時点でゲームオーバーとなってしまいます。
食い断　ポン、チー、ミンカン、をしても断么九の役がつきます。
ツモ平和　20符二翻扱いとなります。
振聴罰　振聴でのロン和がりは錯和となります。
BGM　麻雀中の音楽の有無です。

パズルゲームOh牌ピー

●次から次に押し寄せる、麻雀牌を平たくならべ麻雀の役を、どんどん作り消して行く新しいタイプの麻雀パズルゲームです。

●ネクスト牌が左端まで伸びてしまうか、フィールド内に牌が山積みとなり、落下牌が移動できなくなるとゲームオーバーです。

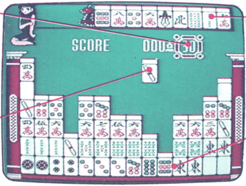
●残り翻数が0になるとステージクリアとなります。各ランクの第4ステージをクリアすると、パイピーギャルの踊りが待ってます。

残り翻数

できた役の翻数分だけ、減算され0以下になるとステージクリア

落下牌

プレイヤーはこの落下して行く牌を、左右に操り好みの場所で落下、麻雀の役を完成させる。



ネクスト牌

時間とともに左側にどんどん伸びて行きドラゴンが女の子に接触するとゲームオーバー

フィールド

麻雀牌が横一列にならび、役があれば、その一列は消滅する。

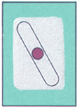
●アイテム（特殊牌）

刀剣牌

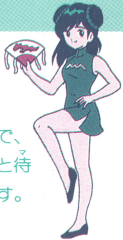


この牌を落下させると不用な牌を消滅させる事ができます。

リーチ牌



この牌を含んだ状態で、横一列14牌を揃えると待ち牌を教えてくれます。



●牌ピー設定画面

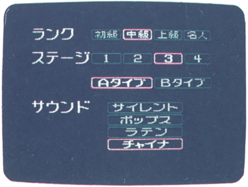
ランク、ステージ、ゲームタイプ、サウンドの各項目より、好きなものを選びスタートして下さい。

✜ボタン左右で選択

Ⓐボタンで決定

Ⓑボタンでキャンセル

＊Aタイプと Bタイプとでは操作方法が違います。

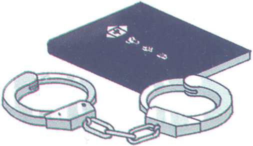


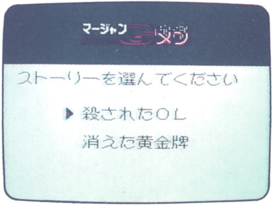
マージャンGメン

プレイヤーは、麻雀の絡んだ事件を専門に調べる内閣調査室に属する調査員である。このモードの中には、複数のストーリーがあり各ストーリーを選択後、登場人物と麻雀で勝負し証言を集め真犯人を見つけ出すのが目的である。ただし対戦者より証言を聞き出す為には、箱点にする必要がある。
それではがんばってくれ-----------

●ストーリーの選択

「殺されたOL」「消えた黄金牌」この2つのストーリーの中より、お好きな方を選んで下さい。

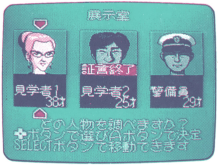




●登場人物の選択

各事件には複数の容疑者がいます、怪しいと思う人物を選び対戦して下さい

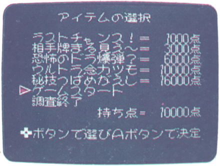
色つきの人物→選ぶ事が出来ます
グレーの人物→情報不足の為、選択不可
証言終了マークの付いた人物
→すべての証言が終わり、これ以上、話す事は無く犯人でありません。



＊セレクトボタンを押すと、他の場所に移動し別の人物を調べる事ができます。

●アイテムについて

Gメンモードの麻雀では次の5種類のアイテムを使う事ができますので、アイテム選択中に好みのものを選んで下さい。ただし各アイテムに指示されている点数分だけ、持ち点が減算されます。



ラストチャンス	流局時にラストチャンス牌がならべられその中より好きな牌を3ツまで選ぶ事ができ、待ち牌であればツモ和がりとなる。
相手牌まる見え	コンピュータ手牌が開いた状態のままゲームが続けられる。
恐怖のドラ爆弾	プレイヤー配牌に必ずドラが仕組まれる。
ウルトラ念力ツモ	プレイヤーのツモが凄く良くなる。
秘技つばめがえし	プレイヤーの手牌が仕組手と入れ替えられます。

●Gメンのバックアップについて

プレイヤーが事件解決前に、ゲームを中断、後日再び　その続きをプレイしたい場合、アイテム画面の中にある、「調査終了」の項目を選ぶと今までのゲーム内容(証言)をセーブする事が出来ます。ただし、その場合プレイヤーの持ち点は10000点に戻され、対戦者の持ち点は各基本設定に戻ります。

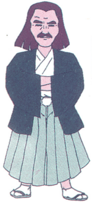
＊2ストーリーとも個別にセーブする事ができます。

＊箱点となりゲームオーバーにならない内にセーブする事をお勧めします。

麻雀基本ルール

各地域により、麻雀のルールは様々ですがマージャンGメンでは下のように簡略化されています。

1. 裏ドラ有り、槓裏有り、カンと同時に槓ドラが付きます。海底槓なし。
2. 連荘時の場の積棒（100点棒）は1本につき300点が加算されます。
3. 不聴罰点は1500点、テンパイなら加算、ノーテンなら減算されます。
4. 場に積まれた立直棒の得点は立直をかけていないと加算されません。
5. 振聴立直あり。ただし、ロンはできません。（ルール設定参照）



鬼の半蔵より一言

オッホン！わしが、鬼の半蔵じゃ!! 今このメッセージを読んでいる、おぬしにこのわしが倒せるかな？―― もし自分の腕に自信があるのなら、このわしと対戦し勝ってみろ、さすればそれなりのほうびをしんぜよう!! 約束するぞ。それでは、がんばりたまえ――

麻雀役一覧

＊：門前役　＊＊：食い下がり

〔一　翻〕

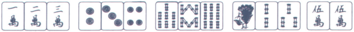
門前自摸　チー・ポン・ミンカンなしのツモ和がり。

＊立　直　門前清で聴牌後、捨牌時に宣言し、通れば成立する。（リーチ料は1000点）

＊一盃口　同一順子が2組あるもの。



＊平　和　雀頭は翻牌以外、順子ばかりの手牌で両面和がり。



断么九　中張牌のみの手牌。（ルール設定参照）



搶　槓　相手が明刻に自摸を加えて明槓しようとするとき、その牌で栄和したもの。

嶺上開花　カンをした際の嶺上牌で和がるもの。

海底摸月（ハイテイツモ）　海底牌（ハイテイパイ）でツモ和（ア）がりしたもの。

河底撈魚（ホーテイロン）　海底牌（ハイテイパイ）をロン和（ア）がりしたもの。

役牌（ヤクハイ）　三元牌（サンゲンパイ）・場風牌（バカゼハイ）・門風牌（メンフォンパイ）の刻子（コーツ）。

〔二翻（リャンファン）〕

＊二重立直（ダブルリーチ）　チー・ポン・ミンカンのない第1巡中（だいいちじゅんちゅう）、第1打牌（だいいちターパイ）で立直（リーチ）を宣言（せんげん）。

＊二盃口（リャンペーコー）　「一盃口（イーペーコー）」が2組（くみ）そろったもの。



三槓子（サンカンツ）　明槓（ミンカン）・暗槓（アンカン）の別（べつ）なく、槓子（カンツ）が3組（くみ）あるもの。



＊＊混全帯么（ホンチャン）　雀頭（ジャントー）をはじめ、全（すべ）ての組（く）み合（あ）わせに么九牌（ヤオチューパイ）が含（ふく）まれる。



小三元（ショウサンゲン）　三元牌（サンゲンパイ）の2種類（しゅるい）を刻子（コーツ）か槓子（カンツ）とし、1種類（しゅるい）を雀頭（ジャントー）としたもの。



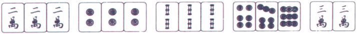
＊＊一気通貫（イッキツウカン）　同じ種類の数牌で1-2-3、4-5-6、7-8-9の順子がそろったもの。



＊＊三色同順（サンショクドーシュン）　同じ数字つづきの順子が3種類の数牌でそろったもの。



三色同刻（サンショクドーコー）　同じ数字の刻子または槓子が3種類の数牌でそろったもの。



対々和（トイトイホー）　雀頭1組に刻子か槓子が4組のもの。



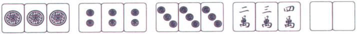
三暗刻（サンアンコー）　暗刻が3組あるもの。



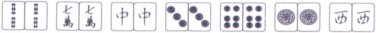
混老頭（ホンロートー）　么九牌のみで、雀頭および刻子か槓子の5組を構成するもの。



三連刻（サンレンコー）　数牌の刻子3組が数字つづきのもの。



＊七対子（チートイツ）　手牌（テハイ）が対子（トイツ）7組（くみ）にそろったもの。

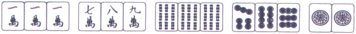


〔三翻（サンフォン）〕

＊＊混一色（ホンイーソー）　字牌（ジハイ）と1種類（しゅるい）の数牌（シューパイ）とで構成（こうせい）されたもの。



＊＊純全帯么（ジュンチャン）　全（すべ）ての組（く）み合（あ）わせに老頭牌（ロートーパイ）がふくまれるもの。

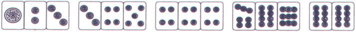


〔四翻（スーファン）〕

流し満貫（ナガシマンガン）　捨（す）て牌（ハイ）が全（すべ）て么九牌（ヤオチューパイ）で、相手（あいて）にチー・ポン・ミンカンされず平局（ピンチュイ）したもの。

〔六翻（リュウファン）〕

＊＊清一色（チンイーソー）　1種類（しゅるい）の数牌（シューパイ）ばかりで構成（こうせい）されているもの。



役満

大三元　三元牌が刻子か槓子で3組そろったもの。



四暗刻　暗刻が4組あるもの。



国士無双　么九牌が全13種類そろい、どれか1枚が雀頭となって和がるもの。



字一色　字牌のみで、雀頭および刻子か槓子の5組を構成するもの。



小四喜　四風牌が雀頭および刻子か槓子の4組を構成するもの。



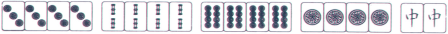
大四喜　四風牌が刻子か槓子の4組を構成するもの。



清老頭　老頭牌のみで、雀頭および刻子か槓子の5組を構成するもの。



四槓子（スーカンツ）　明槓（ミンカン）、暗槓（アンカン）の別（べつ）なく、槓子（カンツ）が4組（くみ）あるもの。



緑一色（リューイーソー）　緑発が雀頭（ジャントー）か刻子（コーツ）または槓子（カンツ）となり、索子牌（ソウズハイ）の2、3、4、6、8で構成（こうせい）されるもの。



九蓮宝燈（チューレンポートー）　一色牌（イーソーパイ）の1・1・1・2・3・4・5・6・7・8・9・9・9と一色牌（イーソーパイ）のどれか1枚（まい）で和（ア）がったもの。



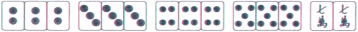
天和（テンホー）　親（おや）が配牌（ハイパイ）14枚（まい）そのままで和（ア）がっているもの。

地和（チーホー）　親（おや）の第1捨牌（だいいちステハイ）をロン和（ア）がりしたもの。

人和（レンホー）　子（こ）がチー・ポン・ミンカンのない第1巡目（だいいちじゅんめ）でツモ和（ア）がりしたもの。

十三不塔（シーサンプートー）　最初（さいしょ）の14枚（まい）で雀頭（ジャントー）の対子（トイツ）以外（いがい）は全（すべ）ての牌（パイ）が単騎（タンキ）の状態（じょうたい）。

四連刻（スーレンコー）　数牌（シューパイ）の刻子（コーツ）4組（くみ）が数字（すうじ）つづきのもの。



八連荘（パーレンチャン）　親（おや）の8回連続和了（かいれんぞくホーラ）の次（つぎ）の和（ア）がりは全（すべ）て役満（ヤクマン）となる。

〔特殊役〕

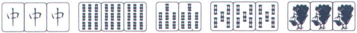
黒一色（ヘイイーソー）（役満（ヤクマン））

筒子（ピンズ）の2・4・6・8と四風牌（スーフアンパイ）のみで構成（こうせい）された対々和（トイトイホー）・七対子（チートイツ）。



紅一色（フオンイーソー）（役満（ヤクマン））

索子（ソウズ）の1・5・7・9と中（チュン）のみで構成（こうせい）された対々和（トイトイホー）。



百万石（ヒャクマンゴク）（役満（ヤクマン））

萬子（マンズ）の清一（チンイツ）・混一（ホンイツ）で数牌（シューパイ）の合計（ごうけい）が100を越（こ）えているもの。



セブンアップ（役満（ヤクマン））

門前清（メンゼンチン）で手牌（テハイ）が下記（かき）の様（よう）になったもの。



南北戦争(ナンボクセンソウ)
（役満(ヤクマン)）

門前清(メンゼンチン)で手牌(テハイ)で下記(かき)の様(よう)になったもの。



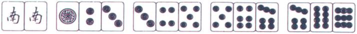
西南戦争(セイナンセンソウ)
（倍満(バイマン)）

西(シャー)・南(ナン)・三索(サンソー)の刻子(コーツ)を含(ふく)んだ和(ア)がり。



金門橋(キンモンキョウ)
（倍満(バイマン)）

清一(チンイツ)・混一(ホンイツ)で1-2-3、3-4-5、5-6-7、7-8-9の4つの順子(シュンツ)が含(ふく)まれるもの。



南無八幡(ナムハチマン)
（倍満(バイマン)）

南(ナン)・白(ハク)・八萬(ハチマン)の刻子(コーツ)を含(ふく)んだ和(ア)がり。



Nichibutsu
日本物産株式会社
〒530 大阪市北区天神橋1丁目12番9号
TEL.(06)353-5211

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは上記まで。

■ニチブツインフォメーション
東京 ☎(03)847-4685
大阪 ☎(06)351-3841

ゲーム攻略法などのお問合せにはお答えできません。ご了承ください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。